

# PHOBOS

NYHETSBLAD FOR ARES - kun for medlemmer

Nr. 243, onsdag 14. juli 1999

## Redaksjonelt

### Endelig overstått!

ARCON 15 gikk av stabelen i vant stil – kaoset nådde sitt absolutte toppunkt når turneringene skulle ha startet, men i løpet av en knapp time roer bølgene seg, og snart er alt i sitt vanlige gjenge. Men vi skal ikke gjengi et utførlig referat fra ARCON 15 i denne spalten, da henviser vi heller leserne til side 4.

Derimot er det ting som tyder på at årets ARCON kan komme i litt bedre gjenge. Det første gopherpartyet er allerede avholdt, og komiteen er allerede i ferd med å samle seg. Når vi fra før vet at det egentlig tar 16 måneder å arrangere en kongress som ARCON, så ser vi jo at det likevel gjenstår mye før årets ARCON kan sies å være i rute...

### Endelig sommer!

Etter 7 måneder hittil i 1999 med novembervær er det en lettelse å kunne konstatere at sommeren endelig har kommet til våre breddegrader. Selv om sommeren unektelig har sine ikke fullt så positive sider og, (det tar for eksempel uvanlig lang tid å snekre sammen Phobos' redaksjoneltspalte i dette været så er det likevel svært så positivt med litt finvær for en gangs skyld, i et hvert fall slik denne redaksjonser det...

## ARCON 15 over.

Se egen reportasje på side 4.

# Resultater ARCON 15

## 1830

1. Ståle Halvorsen
2. Olav Marstokk
3. Svein Tore Brenne

## AD&D Duell

1. Sveinung Svea
  2. Jon Fredrik Østmo
  3. Fredrik Lødding
- Gm: Espen Sortland

## AD&D NM

1. Geir Amdal
  2. Øystein Høgset
  3. May-Linn Tollefsrud
- Beste gm: Kristoffer Blystad

## AD&D Ravenloft

- Ulf Simen Johnsen  
Christopher Ruud  
Øyvind Krusedokken  
Asbjørn Ornbostad  
May-Linn Tollefsrud  
Gm: Margareth Dahl

## Advanced Civilization

1. Øystein Arnesen
2. Thomas Johnsen
3. Tron Ljøedal

## Age of Renaissance

1. Eivind Vetlesen
2. Arne Juul
3. Harald Torvatn

## Axis & Allies individuell

1. Henrik Roos
2. Helge Kalvestad
3. Edvard Gahre Børresen

## Axis & Allies lag

1. Terje Wiggen & Jarle Wiggen
2. Thomas Hansen & Asgeir Høydalsvik

## Babylon 5 CCG NM

1. Leif Sjødal
2. Espen Sortland
3. Jan-Erik Haugen

## Bloodbowl

1. Jørn Aspli
2. Ronny Tømmerbakke

## Britannia

1. Jostein Hassel
2. Arne Juul

## Cheapass Mania

1. Thor Arne Semb

## Beste GM totalscore

1. Niels Elling Wisth

## Call of Cthulhu lag

- Terje Gran  
Jan Erik Storebø  
Hans Petter Evju  
Stein Himsett  
Ørjan Stallemo  
Gm: Niels Elling Wisth

## Diplomacy

1. Øystein Rydningen
2. Gaute Birkeli
3. Erik Feiring

## D&D

- Gøran Karlsvik  
Simen Josefsen  
Rune Johansen  
Espen Hangård  
Kjell Dillon  
Gm: Ask Eirik Storsve

## Euphrat & Tigris

1. Kristian Østby
2. Atle Falck Olausen
3. Lorentz Teigen

## Fabula

1. Michael Beck Esperum

## Full Thrust

1. Stig Andersen
2. Kristian Riiser Echolt

## GURPS Discworld

1. Jon Ivar Vengås

## Junta

1. Espen Schønberg
1. Teodor Bruknapp
3. Simen Mosberg

## Kostymekonkurranse

- Free style: Eskild Moa  
Fantasy: Ingrid Windsland

## Kult

- Jan Erik Ude  
Yngve Kristiansen  
Henrik Lindahl Jensen  
Eskil Moa  
Hallvard Welde  
Gm: Piet Skjæveland

## Legend of the 5 Rings

- Geir Amdal  
Kjell Johnsen  
Vidar Edland  
Erik Feiring  
Kenneth Solvang  
Harald Bugge  
Gm: Haakon Thunestvedt

## Mage

- Per Kristian Stoveland  
Terje Teigen  
Eirik Nordby  
Gm: Niels Elling Wisth

## Magic Rochester Draft

1. Jake Smith
1. Thomas Nilsen
3. Haakon Brandrud
3. Thor Arne Semb

## Magic Extended

1. Nicolai Herzog
2. Arve Johansen
3. Øyvind Ødegaard

## Magic Standard

1. Jake Smith
2. Egon Holdhus
3. Emanuel Feinberg
3. Jostein Pettersen

## Miniatyrmaling

- Enkeltminiatyr: Bjørn Brevig  
Kjøretøy/Monstre: Tom Aukner  
Diorama: Vegard Undrum

## Mord i Grekkaro

1. Jakob Libak

## Necromunda

1. Kay Alani
2. Kenneth Solvang
3. Morten Trydal

## Republic of Rome

1. Sverre Vigander

## Risk

1. Geir Olsen
2. Stian Luteberget
3. Daniel Aaberg

## Roborally

1. Bjørn Erik Bugge
2. Kristian Østby
3. Christian Tellefsen

## Rolemaster

1. Fredrik Sellevold
  2. Stian Luteberget
  3. Nina Ophus
- Gm: Halvor Lund

## Spilledermesterskapet

1. Niels Elling Wisth

## Beste GM enkeltresultat

1. Ask Eirik Storsve
1. Niels Elling Wisth

## Star Wars

- Per Kristian Stoveland  
Anja Eliassen  
Ian Burman  
Jan Erik Ude  
Leif Frode Jensen  
Gm: Niels Elling Wisth

## Stellar Conquest

1. Roger Strand
- Stig Andersen  
Kristian Magnus Pettersen

## Svea Rike

1. Svein Brembo

## Tegnekonkurranse

- Gothic/Horror: Håkon Repstad  
Fantasy: Karsten Blomstrand

## Titan

1. Jørn Aspli
2. Olav Marstokk
3. Jan Erik Storebø

## Twilight 2000

1. Hans Petter Evju
2. Dag Fossmo
2. Karl Lødding

## Vampire Dark Ages

- Øystein Mikkelsen  
Jon Gunnar Günther  
Sølvi Nykland  
Henrik Haaberget  
Morten Halvorsen  
Gm: Niels Elling Wisth

## Warhammer RPG

1. Sven Trygve Haabeth
- Gm: Kenneth Solvang

## Warhammer Battle

1. Stian Madshus
2. Øystein Willersrud
3. Dag Øverbakken

## Warhammer 40K

1. Brian Lovasz
2. Thor Åge Christiansen
3. Svein Einar Vatne

## Werewolf

- Thor Vegard Aaberg  
Kristoffer Nesheim  
Martin Rossing  
Terje Gran  
Daniel Lazarevic  
Gm: Christopher Enger

## Wrasslin

- Arconmania III  
1. Martin Nesbakken  
Atle Falck Olausen

# EX CATHEDRA

Spalten til Johannes H. Berg (formann for Ares Bjølsen / administrator for ARCON)

Det skjer da saker & ting midt i sommerferien også: Fellehuset har nå vært gjennom den største omlegningen av driften sin siden vi begynte å holde spillkvelder der for langt over ti år siden. Husstyret har vedtatt å leie ut hele 2. etasje på fast basis til en forening som trengte kontor, bibliotek og så videre – det betyr at vi mister nesten halvparten av arealet vårt! Den italiensk-norske klubben som driver og flytter inn der nå ville ikke bruke noe av det eksisterende møblementet, og de har dessuten med seg en rekke møbler som de også nødvendigvis vil få plass til i 2. etasje, noe som fører til at det inntil videre er temmelig trangt nede hos oss.

Det vi har gjort med situasjonen foreløpig er følgende: Kartskapene ble overført til motsatt side av 1. etasje. Vi flyttet ned nok møbler (sofaer, bord etc.) fra 2. etasje til den innerste kroken i "kjøkkendelen" av 1. etasje (der kartskapene hadde stått), slik at rollespillgruppen skal kunne fortsette sin virksomhet der. Det ble likevel så vidt plass til det store "spisebordet" med stoler rundt. Spillskapene ble flyttet ned ovenfra, og satt ved siden av kartskapene på husets østlige kortvegg. Det arealet vi da i praksis kan benytte, er selvsagt langt mindre enn før. Men man får også huske at grunnflaten i Fellehusets 2. etasje er begrenset i praktisk bruk av skråtaket i det store rommet, samtidig som røykerommet bare går halvveis over husets bredde – begrenset av glassvegg mot kjøkkendelen. Med en litt større vilje til å sitte trangt, burde det egentlig være rimelig god plass både til et rollespill-lag eller to og minst et par brettspill gående samtidig.

Dette hadde gitt oss nok spillerom (sic) til å klare oss, selv med en viss økning i oppslutningen, om det ikke hadde vært for alle de andre møblene som foreløpig står tett i tett over hele 1. etasje. Noe av dette er ting som i utgangspunktet er greit nok for oss, som en rekke nye bord; men når samtidig de gamle møblene som ingen vil ha ikke er fjernet/kastet, blir det litt vel trangt. En del ting kan vi ordne med selv, som for eksempel ARCON-arkivskapet, som med fordel kan flyttes til sitt endelige bestemmelsessted i kjelleren hos Trond Jansen så rask som mulig.

Men vi får håpe at det snarest skal la seg gjøre å finne noe plass til de overflødige møblene

andre steder. Ellers blir det temmelig umulig for oss å fortsette å benytte Fellehuset på lengre sikt — vi også generelt på utkikk etter alternativer; opplegget med å miste så mye areal uten at utleier er villig til å sette ned leieprisen lavere enn til de 160/gang vi betalte frem til nyttår, er egentlig temmelig håpløst. Nå som vi ikke er (nesten) alene i huset lenger, må vi dessuten prøve å komme frem til en eller annen form for fungerende vaskeordning igjen...

Det er klart at denne nyordningen medfører fordeler så vel som ulemper. Bare det faktum at Fellehuset var i ferd med å gå helt tom for midler til faste utgifter så lenge de kun hadde en eneste fast leietager (altså oss) betød jo at det etter hvert ble tvingende nødvendig å skaffe mer aktivitet. De ekstra leieinntektene vil bl.a. gå til nødvendig vedlikehold og visse forbedringer — kanskje vi til og med får det varme vannet tilbake. Det som blir det spennende nå, er i hvor stor grad aktivitetene våre blir påvirket av de nye forholdene. Blir det for vanskelig å drive en spillklubb under de forholdene som etter hvert utvikler seg, får vi jo heller begi oss ut på husjakt igjen!

Uansett er det klart at det kan være interessant å sjekke alternativer, så vi ikke blir stående på bar bakke dersom det viser seg å bli vanskelig å fortsette i Fellehuset. Det vi trenger er et lokale med plass til 4 eller flere spillbord, ikke alt for dyrt (helst under 200 kr./kveld for faste leietagere!) og adgang til å sette opp spillskap/kartskap. Stedet bør helst være noe mer sentralt enn der vi er i dag, gjerne i nærheten av Oslo Sentrum. Faktisk var det lokalet vi sjekket i Borggaten i sin tid, og forkastet fordi det var for lite, ikke stort mindre enn det arealet vi har til rådighet nå. Det er langt fra slik at vi *ønsker* å forlate Bjølsen, men på den annen side har Ares flyttet før, og kan komme til å gjøre det igjen. Kanskje blir det ikke nødvendig å forlate Fellehuset i denne omgang; kanskje blir det greit å fortsette onsdagsmøtene med bare 1. etasje til disposisjon. Vi skal vente og se: Det viktigste er at foreningen består, med plass til å drive meningsfylt aktivitet for medlemmene!

Johannes H. Berg

# Litt om ARCON 15

Det er ikke alltid at vi kan si oss bare fornøyd med årets ARCON i umiddelbar etterkant av kongressen, som nå i begynnelsen av juli, kun to-tre uker senere. Det var nok av ting denne gang som ikke fungerte, som kom igang for sent eller ikke i det hele tatt. Men det er kanskje først og fremst de av oss som jobber på innsiden av ARCON-organisasjonen som merker noe til den slags under selve kongressen. Det vi i det minste håper, er at de vanlige medlemmene hadde en trivelig opplevelse; at forsinkelser eller problemer var mindre merkbare i år enn enkelte ganger tidligere for de menige spillinteresserte som vi er helt avhengige av for å få til dette kjempearrangementet.

Det har i en årrekke vært nedgang i oppslutningen rundt ARCON; spillfestivalen har gradvis fått redusert medlemstallet sitt fra en topp på 1200 (#9, i 1993), og de tre foregående årene, på ARCON 12-14, har det anslåtte totale antallet skrumpet inn med ca. 10% i året (1996 880; 1997 800; 1998 720). I år var vi derfor svært spent (og bekymret) for oppslutningen. Kongressbrosjyren kom nemlig ut bare en drøy måned før vi skulle avholde årets ARCON, på grunn av diverse forsinkelser (bl.a. rot med annonsene til hovedsponsor Midgaard). Når det så i tillegg ble omfattende forsinkelser i Postbankens meldingssystem for betalingene, visste vi faktisk ikke selv på den fredagen da vi åpnet nøyaktig hvor mange medlemmer vi hadde!

Vi antar at de fleste påmeldingene nå har kommet frem til oss, og kan da bl.a. konstatere at grovt regnet 80% av de snaut 105 Internett-påmeldte også betalte medlemsavgiften. Dette er en relativt brukbar prosent, selv om vi selvsagt skulle ønske at vi slapp å bekymre oss om "useriøse" Nettpåmeldinger i det hele tatt. Det tallet på ARCON-deltagere vi til syvende og sist er kommet frem til, ca. 700, representerer i det minste ikke en nedgang på mer enn et par-tre prosent fra ifjor, og kan muligens representere begynnelsen på en stabilisering. Om vi bare klarer å få ut informasjon raskere til neste år, skal man ikke se bort fra at det burde være mulig å få kongressen vår til å vokse igjen! Ikke så å forstå at det er noe utbredt ønske blant oss om å nå over 1200 deltagere, men på den annen side ville en jevn og stadig nedgang rett og slett føre til at ARCON ikke kunne fortsette å være hva denne festivalen har utviklet seg til i løpet av de siste 10 årene: En diger tilstelning med god plass og et svært variert program, som passer for alle spillinteresserte fra hele Norge!

Blant de tingene som var rimelig vellykkede i år kan vi regne "jippoen" (det visuelle & designmessige temaet) for ARCON 15. Vi hadde valgt oss det temmelig kjente rollespillet "Call of Cthulhu" denne gang, og selv om det heller ikke i år lyktes å få utnyttet alle de mulighetene som en slik jippo egentlig gir, så tror vi i det minste at det var flere som gjenkjente de visuelle innslagene enn ifjor – "Illuminati" er tross all mindre berømt enn "CoC"! Dessuten ble det noen rimelig flotte T-skjorter, bl.a. en souvenir-versjon som collegetrøye for Miskatonic University, og en strålende vinner-T-skjorte med ARCON ASYLUM på! At det til gjengjeld ble enda større problemer med en del andre sider av vinner-systemet vårt, skyldtes både underbemanning på program- og designsiden. Vi håper nå at det skal la seg gjøre å ordne med vinnerbuttons, diplomer etc. så det monner en gang for alle. Det er overhodet ingen grunn til at ikke slikt kan foreligge flere måneder i forveien, nå som vi er gått over til at jippoen ikke skal bestemmes to uker før kongressen.

Det første gopher-partyet etter ARCON 15 er allerede avholdt, med mye feedback fra de fremmøtte, og mer oppfølgingsvirksomhet vil det bli. Vi venter at det kanskje skal la seg gjøre denne gangen å holde aktiviteten oppe, slik at en ny komité kan konstitueres i august i stedet for i november...